English

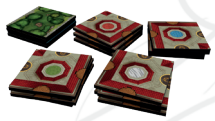
Tang Garden
Ghost Stories

In ancient chinese folklore, spirits and supernatural characters are a great heritage left by worshipping ancestors. Stories about demons, mediums or spirit hunters are not uncommon in the traditional literature.

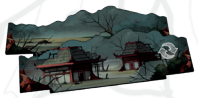
Ghost Stories adds 4 new scenarios with the introduction of a special mechanic. The new characters and tiles add a gloomy and mysterious atmosphere while increasing player interaction; and the new palace tiles add a different strategy to achieve victory. Try to make good use of the new elements to weaken your opponent's guests while protecting yours, and honor the four mythological creatures of the constellations to score additional points at the end of the game.

• Components •

1 Game Rulebook


20 Garden Tiles

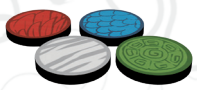
2 Large Landscape Tiles


2 Small Landscape Tiles

5 Decoration Cards in 5 different languages

3 Decorations

4 Spirit Animal Boards


4 Spirit Animal Markers

4 Character Cards in 5 different languages

4 Character Miniatures

1 Fox Spirit Token

1 Scenario Die

1 Engineer Metal Token

8 Large Landscape Tokens

8 Small Landscape Tokens

24 Lantern Tokens

4 Solo Lantern Tokens

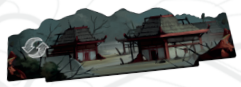
1 Drawstring Bag

• Landscape Tiles •

Before Set-up:

- Add all 4 additional Landscapes to every scenario.

PHOENIX
The Phoenix icon on the Landscape can be considered as any Landscape icon and gives coins based on the preferences of the Character that sees it.



GHOST VILLAGE
Replace a Landscape tile already in play with a Ghost Village, then remove the replaced tile from the game.

DESOLATE LAND
This Landscape tile has no Landscape icons.

• Special Garden Tiles •

Haunted Temple: The edge does not need to match the edges of the adjacent tiles when placed. Additionally, all edges of the Haunted Temple enclose terrains. When placed gain one coin + one track advancement of your choice in the player board for each adjacent footpath.

• Decoration Cards •

Decoration Card Iconography: Icons on decoration cards are scored at the end of the game.

Cat

At the end of the game put the Cat card on your Character card to cancel the effects of the Demon.
Gain **1** coin.

Spectral Tree

All decorations in a Character's line of sight lose their value if placed in the 8 tiles around the Spectral Tree. Note: The Spectral Tree counts for the base game Tree set collection.

• Scenarios •

- Roll the die to select a random scenario to play.
- The following scenarios have been tested, but the rules can be mixed and matched.
- To create your own set-up follow the instructions and advice in the Craft Scenario section.

七 Scenario
• Dusk in the Garden •

八 Scenario
• Uninvited Guest •

九 Scenario
• The Haunted Temple •

SCENARIOS	七 Dusk in the Garden	八 Uninvited Guest	九 The Haunted Temple
TILES	Draw 15 tiles per type among all of the available tiles, discard the other tiles without looking at them.	Draw 15 tiles per type among all of the available tiles. Discard the other tiles without looking at them. Place one of the two cat figurines on the unoccupied character spot. Remove the other cat from the game.	Draw 15 tiles per type among all of the available tiles. Discard the other tiles without looking at them. Make sure that the Haunted Temple is among the Tao tiles.
DECORATIONS	Add Butterfly, Duck, Cat, Spectral Tree.	Add Sancai Vase, Bonsai, Ninfea and Spectral Tree.	Add Cat and Spectral Tree.
CHARACTERS	Add Princess, Geomancer, Demon and Ghost Soldier.	Add Emissary, Tao Priest, Fox Spirit and Ghost Soldier.	Add Fox Spirit, Ghost Soldier, Demon and Medium.
LANTERNS	They must all be switched off at the beginning of the game.	Use all 4 base game lanterns. *You can use the "Character Move" lantern to move the Cat on any available space on the board (but you do not get the 2 additional coins).	Use all 4 base game lanterns.
SPECIAL RULES		Players have the option to move the Cat figure onto a new available space after the main action, getting 2 coins. To move the Cat there must be an unoccupied Character spot on the last placed Garden tile or the last placed Decoration (Bridge or Pavillion) and it must be in a straight line with the current Cat position. The spot occupied by the Cat cannot be occupied by Characters at the same time.	It is possible to draw face-down Garden tiles. If a face-down Garden tile is drawn, it must be placed in the garden, otherwise the player will have to remove the tile from the game and skip its turn. When the Medium is taken by any player, reshuffle the Characters, excluding Spirit Characters on display so that all the remaining Spirit Characters are on top of the pile. Draw cards to fill the display if needed.
FINAL SCORING			At the end of the game, all Spirit Characters on the 8 tiles surrounding the Haunted Temple gain 2 coins.

+ Scenario
· Imperial Palace ·

Draw 13 tiles per type among all of the available tiles. Discard the other tiles without looking at them. Add 4 Palace tiles to each corresponding pile, so that each pile is composed of 17 tiles. Shuffle each pile. Place the Spirit Animal boards around the game board. Start by placing the Azure Dragon Spirit Animal board in front of the first player. The first player indicates the east, where the sun rises. Proceed placing the rest of the Spirit Animal boards in clockwise order, following this sequence: The Vermilion Bird (south), The White Tiger (west), Green Turtle (north). Place all of the Spirit Animal markers on the first step of their respective path (first on the left).

Add Cat and Spectral Tree.

Add Demon, Ghost Soldier, Medium and Fox Spirit.

Use the following 4 lanterns:

When a Palace tile is picked, players have two possible actions:

1. Advance 1 step on the Spirit Animal board corresponding to the symbol on the tile. Place the tile in front of you to begin building the Palace. Later, you may add new tiles to continue building the Palace, matching one gold or wood side. Each player may have a maximum of 4 palace tiles, and they must be placed in a grid of maximum 2x2 tiles, IMPORTANT: If a Spirit Animal marker must advance 1 step forward on its board, being already at the end of the path , the Spirit Animal gets discarded from the game, losing its ability.

2. Discard the palace tile from the pile and choose one of the two Spirit Animal boards adjacent to the pile to advance 1 step forward with a Spirit Animal marker. Finally, get 1 coin.

After picking or discarding a Palace tile, players may spend 3 Landscape tokens (4 Landscape tokens in a 2-player game) to advance 1 marker on any Spirit Animal board.

According to where the Spirit Animal marker is standing at the end of the game, each player will get additional coins. The Blue Dragon will score coins for each complete Wood icon on your Palace, the White Tiger will score coins for each complete Gold icon on your Palace; while the Vermilion Bird will score for each of your remaining active Lanterns, and the Green Turtle will score for each Bridge icon on your Decoration cards.

· Craft Scenario ·

TILES:
Always use between 14 and 17 tiles per type, or from 16 to 17 tiles if you wish to play with the Imperial Palace tiles, you must also include the Spirit Animal boards. You can include the Haunted Temple freely.

CHARACTERS AND DECORATIONS:
Always include the Ghost Soldier. Cat and Demon must be added or removed together, and can never be separated. Medium, Fox Spirit and Spectral Tree can be added or removed independently, based on how much interaction you desire in the game.

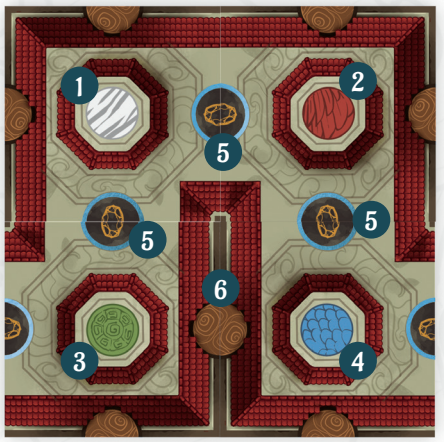
LANTERNS:
Make sure to play with four Lanterns if you want to play with the Medium and/or the Demon, and especially if you are playing with the Imperial Palace. The “character/landscape choice” and the “character exchange” Lanterns ensure more interaction between players.

LANDSCAPE TILES:
Always play with all of the landscape tiles from Ghost Stories, but remove the Ghost Village from the game if you dislike direct interaction.

· Imperial Palace: Board Set-Up ·

· Imperial Palace: Complete Palace ·
(4 Palace Tiles)

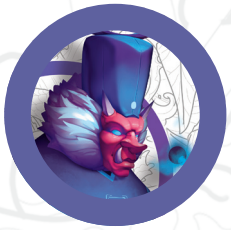
1. White Tiger symbol
2. Vermilion Bird symbol
3. Green Turtle symbol
4. Azure Dragon symbol
5. Complete Gold icon
6. Complete Wood icon



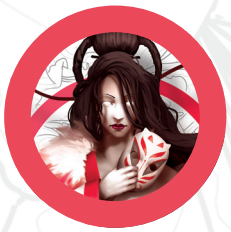
· Imperial Palace: Vermilion Bird track ·

1. The Vermilion Bird will score for each of your remaining active Lanterns
2. Spirit Animal icon
3. Spirit Animal marker
4. At the end of the game each active Lantern will score 2 coins.

· Spirit Characters ·



DEMON
Character Skill: All the other players will need to pay you one coin to refresh exhausted Lanterns. If the player is unable to pay, the lanterns can't be refreshed. If players use the Butterfly ignore this Character Skill.
Sight Preference: Gain six coins. When the Demon infests the garden all Characters lose one coin, or three coins if they are in his sight line, unless they have a Cat. This power is only valid for characters influenced by other players.



FOX SPIRIT
Character Skill: The Fox Spirit token can be placed on any Character influenced by any player, acquiring its skills and sight preference.

MEDIUM
Character Skill: Gain one coin every time a player (including yourself) uses the special ability of a Lantern.
Sight Preference: Gain eight coins. All characters surrounding the Medium in a perimeter of 8 tiles lose one coin.

SOLDIER
Character Skill: Once per turn the player can spend a coin to eliminate a Decoration from the board, removing it from the game without affecting the score of the player who placed it. Decorations with Characters on them, cannot be removed.
Sight Preference: Gain three coins if the Ghost Soldier does not see any Wall icon in the active Landscape. Gain seven coins if the Ghost Soldier sees at least 1 Wall icon in the active Landscape.

Game Design: Francesco Testini, Pierluca Zizzi.
Illustrator: Mateusz Mizak
Publisher: ThunderGryph Games
PM and Art Direction: Gonzalo Aguirre Bisi
Game Editor: Pierpaolo Paoletti
Rules Proofing: Keith Matejka
Graphic Design: Daniel Tosco, Gui Gandalf, Cristina Aguirre.
Mockups: Erick Tosco
Pavilion and Bridge Design: Game Trayz
Thanks to the Support of: José Ortega, Cristina Bisi, Cole Feeser, Pieter Schutz, Luis González.

Thundergryph SLU, Avda. República Argentina, 24 - 2º, 41011 Sevilla, España - support@thundergryph.com
© 2023 ThunderGryph Games, All rights reserved.

Español

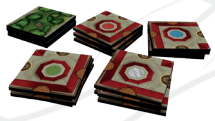
Tang Garden
Ghost Stories

En la antigua mitología china, los espíritus y personajes sobrenaturales eran un legado de los antepasados. Las historias sobre demonios, médiums o cazadores de espíritus son habituales en su literatura tradicional.

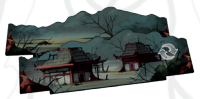
Ghost Stories añade 4 escenarios e introduce una mecánica especial. Los nuevos personajes y losetas, además de aportar una atmósfera lúgubre y misteriosa, aumentan la interacción entre los jugadores. Las nuevas Losetas de Palacio añaden una estrategia diferente para lograr la victoria. Intenta utilizar provechosamente estos nuevos elementos para debilitar a los invitados de tus oponentes y proteger los tuyos propios, y honra a las cuatro criaturas mitológicas de las constelaciones para mejorar tu puntuación al final de la partida.

• Componentes •

1 Reglamento


20 Losetas de Jardín

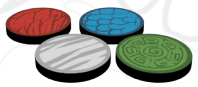
2 Losetas de Paisaje Grande


2 Losetas de Paisaje Pequeño

5 Cartas de Decoración en 5 Idiomas Diferentes

3 Piezas Decorativas

4 Tableros de Espíritu Animal


4 Fichas de Espíritu Animal

4 Cartas de Personaje en 5 Idiomas Diferentes

4 Miniaturas de Personaje

1 Ficha de Espíritu de Zorro

1 Dado de Escenario

1 Ficha Metálica de Ingeniero

8 Fichas de Paisaje Grande

8 Fichas de Paisaje Pequeño

24 Fichas de Lámpara

4 Fichas de Lámpara para el Juego en Solitario

1 Bolsa de Tela con Cierre de Cordón

• Losetas de Paisaje •

Antes de preparar la partida:

- Añade los 4 paisajes adicionales a cada escenario.

FÉNIX
El icono de Fénix en el paisaje equivale a cualquier icono de paisaje, y proporciona monedas de acuerdo a las preferencias del personaje que lo ve.

PUEBLO FANTASMA
Retira una loseta de paisaje ya en juego, y sustitúyela por el Pueblo Fantasma.

PAISAJE DESOLADO
Esta loseta de paisaje no tiene iconos de paisaje.

• Losetas de Jardín Especiales •

Templo Encantado: Al colocar esta loseta, no necesitas que sus bordes coincidan con los bordes de las losetas adyacentes. Además, todos los bordes del Templo Encantado delimitan terrenos. Cuando coloques esta loseta, obtén una moneda y avanza un punto en el marcador de tu elección por cada camino adyacente.

• Cartas de Decoración •

Iconos de las Cartas Decoración: Los iconos de las cartas de decoración se puntúan al final de la partida.

Gato

Al final de la partida, coloca la carta Gato sobre tu carta de personaje para anular los efectos del Demonio.
Gana **1** moneda.

Árbol Espectral

Todas las decoraciones en la línea de visión de un personaje pierden su valor si están ubicadas en las 8 losetas contiguas al Árbol Espectral. Nota: el Árbol Espectral se incluye en el conjunto de árboles que se encuentran en el juego base.

• Escenarios •

- Tira el dado para seleccionar al azar un escenario para la partida.
- Durante el diseño de esta expansión se han probado los siguientes escenarios, cuyas reglas pueden también entremezclarse y adaptarse.
- Para elaborar tu propio escenario, sigue las instrucciones y consejos en la sección Crear un escenario.

七 Escenario
• Atardecer en el Jardín •

八 Escenario
• Huésped Inesperado •

九 Escenario
• El Templo Encantado •

ESCENARIOS	七 Atardecer en el Jardín	八 Huésped Inesperado	九 El Templo Encantado
LOSETAS	De todas las losetas disponibles, elige 15 losetas de cada tipo y descarta las demás sin mirarlas.	De todas las losetas disponibles, elige 15 losetas de cada tipo y descarta las demás sin mirarlas. Coloca una de las dos miniaturas de Gato en el espacio vacante de personaje. Retira el otro Gato de la partida.	De todas las losetas disponibles, elige 15 losetas de cada tipo y descarta las demás sin mirarlas. Asegúrate de que Templo encantado se encuentra entre las losetas de Tao.
DECORACIONES	Añade Mariposa, Pato, Gato y Árbol Espectral.	Añade Jarrón Sancai, Bonsái, Ninfea y Árbol Espectral.	Añade Gato y Árbol Espectral.
PERSONAJES	Añade Princesa, Geomante, Demonio y Soldado.	Añade Emisario, Sacerdote Taoísta, Espíritu de Zorro y Soldado.	Añade Espíritu de Zorro, Soldado, Demonio y Médium.
LÁMPARAS	Todas las lámparas deben estar apagadas al principio de la partida.	Utiliza las 4 lámparas del juego base. *Puedes utilizar la lámpara "Mover Personaje" para mover el gato a cualquier casilla disponible del tablero (pero sin obtener las 2 monedas adicionales).	Utiliza las 4 lámparas del juego base.
REGLAS ESPECIALES		Después de la acción principal, los jugadores tienen la opción de mover la figura del gato a otro espacio disponible, y así ganar 2 monedas. Para mover el gato, debe haber un espacio de personaje vacío en la última loseta de jardín que se haya jugado o en la última decoración añadida (puente o templete); este espacio debe quedar en línea recta con la posición actual del gato. El espacio ocupado por el gato no puede ser ocupado al mismo tiempo por personajes.	Es posible robar losetas de jardín boca abajo.Si se roba una loseta de jardín boca abajo, esta se debe colocar en el jardín; de lo contrario el jugador deberá retirarla de la partida y perder su turno. Cuando un jugador robe a la Médium, volved a mezclar los personajes excepto los personajes espíritu a la vista, de modo que todos los personajes espíritu restantes se encuentren en la parte superior del mazo. De ser necesario, completa los espacios vacíos con nuevas cartas.
PUNTUACIÓN FINAL			Al final de la partida, todos los personajes espíritu en las 8 losetas alrededor del templo encantado ganarán 2 monedas.

+ Escenario
· Palacio Imperial ·

De todas las losetas disponibles, toma 13 de cada tipo y descarta las demás sin mirarlas. Añade las 4 Losetas de Palacio a cada tipo, de modo que cada pila esté formada por 17 losetas. Mezcla cada pila. Coloca los Tableros de Espíritu Animal en torno al tablero de juego; comienza colocando delante del primer jugador el Tablero del Espíritu del Dragón Celeste, que representa el este (por donde sale el sol). Coloca el resto de los Tableros de Espíritu Animal en el sentido horario, siguiendo este orden: Ave Bermellón (sur), Tigre Blanco (oeste), Tortuga Verde (norte). Coloca las Fichas de Espíritu Animal en la primera casilla de sus respectivas pistas (la primera a la izquierda).

Añade Gato y Árbol Espectral.

Añade Demonio, Soldado, Médium y Espíritu de Zorro.

Utiliza las 4 lámparas siguientes:

Cuando se descubre una Loseta de Palacio, los jugadores pueden elegir entre dos acciones:

1. Tomar 1 Loseta de Palacio, avanzar 1 casilla en el Tablero de Espíritu Animal correspondiente al símbolo de la loseta y depositar esta ante sí para construir un Palacio. En turnos posteriores, se podrá seguir construyendo el Palacio añadiendo losetas nuevas con un borde dorado o de madera en común. Se puede tener un máximo de 4 Losetas de Palacio, dispuestas en un cuadrado de 2 x 2 losetas. IMPORTANTE: Si la Ficha de Espíritu Animal debe avanzar cuando ya se encuentra al final de su pista, este Espíritu Animal se retira de la partida y su habilidad se pierde.
2. Descartar la Loseta de Palacio superior del mazo y elegir uno de los dos Tableros de Espíritu Animal adyacentes a este; la ficha en el tablero elegido debe avanzar 1 casilla. Finalmente se obtiene 1 moneda.

Después de tomar o descartar una Loseta de Palacio, los jugadores podrán pagar con 3 fichas de paisaje (4 fichas si es una partida entre 2 jugadores) para que una de las fichas en los Tableros de Espíritu Animal avance 1 casilla.

Según dónde estén las Fichas de Espíritu Animal al final de la partida, cada jugador obtendrá monedas adicionales. En cada Palacio, el Dragón Celeste dará monedas por los iconos de madera completados, el Tigre Blanco las dará por los iconos dorados completados, el Ave Bermellón las dará por las lámparas sin utilizar restantes y la Tortuga Verde las dará por cada icono de puente en las cartas de decoración.

· Crear un Escenario ·

LOSETAS:
Utiliza siempre entre 14 y 17 losetas de cada tipo, o entre 16 y 17 losetas si deseas jugar con las Losetas de Palacio. También debes usar los Tableros de Espíritu Animal. Puedes incluir si lo deseas el Templo Encantado.

PERSONAJES Y DECORACIÓN:
Incluye siempre el Soldado. El Gato y el Demonio deben añadirse o retirarse a la vez, y no pueden separarse. La Médium, el Espíritu de Zorro y el Árbol Espectral pueden añadirse o retirarse por separado, según la interacción que desees en tu partida.

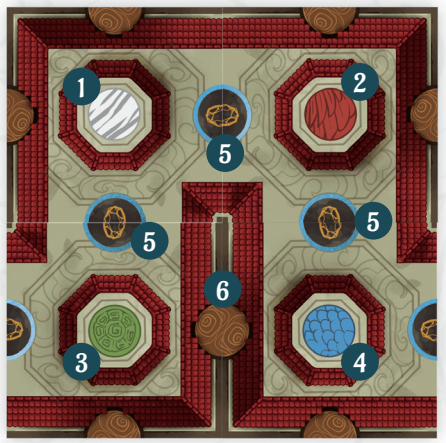
LÁMPARAS:
Asegúrate de jugar con las cuatro lámparas si deseas incluir la Médium o el Demonio en la partida, y muy especialmente si vas a jugar con el Palacio Imperial. Las lámparas "Elección de personaje/paisaje" e "Intercambio de personajes" aumentan la interacción entre jugadores.

LOSETAS DE PAISAJE:
Juega siempre con todas las losetas de paisaje de Ghost Stories, pero retira el Pueblo Fantasma de la partida si no quieres interacción directa.

· Palacio Imperial: Preparación del Tablero ·

· Palacio Imperial: Palacio Completo ·
(4 Losetas de Palacio)

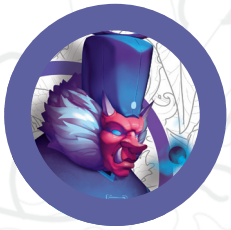
1. Símbolo de Tigre Blanco
2. Símbolo de Ave Bermellón
3. Símbolo de Tortuga Verde
4. Símbolo de Dragón Celeste
5. Icono Dorado completado
6. Icono de Madera completado



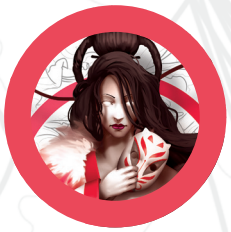
· Palacio Imperial: Pista del Ave Bermellón ·

1. El Ave Bermellón dará monedas por cada lámpara que quede activa
2. Icono de Espíritu Animal
3. Ficha de Espíritu Animal
4. Al final de la partida, cada lámpara activa dará 2 monedas.

· Personajes Espíritu ·



DEMONIO
Habilidad: Todos los demás jugadores deben pagarte una moneda para volver a encender lámparas apagadas. Si no se pueden pagar, las lámparas permanecerán apagadas. Si un jugador utiliza la Mariposa, podrá ignorar la habilidad del Demonio.
Vista Preferida: Gana seis monedas. Cuando el Demonio infesta el jardín, todos los personajes pierden una moneda, o tres monedas si están en su línea de visión, a menos que tengan un Gato. Esta habilidad solo es válida para personajes influidos por otros jugadores.



ESPÍRITU DE ZORRO
Habilidad: Puedes colocar la ficha de Espíritu de Zorro sobre un personaje influido por cualquier jugador, y adoptar así su habilidad y su vista preferida.

MÉDIUM
Habilidad: Gana una moneda cada vez que un jugador (incluyéndote a ti) utilice la habilidad especial de una lámpara.
Vista Preferida: Gana ocho monedas. Todos los personajes que rodeen a la Médium en un perímetro de 8 losetas pierden una moneda.

SOLDADO x2 x0
Habilidad: Una vez por turno puedes gastar una moneda para eliminar una decoración del tablero, retirándola del juego sin afectar la puntuación del jugador que la colocó. No se pueden retirar decoraciones con personajes encima de ellas.
Vista Preferida: Gana tres monedas si el Soldado no ve ningún icono de muro en el paisaje activo. Gana siete monedas si ve al menos 1 icono de muro en el paisaje activo.

Diseño del juego: Francesco Testini
Ilustración: Mateusz Mizak
Edición: ThunderGryph Games
Gestor de proyecto y Dirección artística: Gonzalo Aguirre Bisi
Control de Calidad y Revisión del Juego: Pierpaolo Paoletti
Revisión de las Reglas: Keith Matejka
Traducción: Board Game Circus
Diseño gráfico: Daniel Tosco, Gui Gandalf, Cristina Aguirre.
Mockup: Erick Tosco
Gracias por su ayuda: José Ortega, Cristina Bisi, Cole Feeser, Pieter Schutz, Luis González.

Thundergryph SLU, Avda. República Argentina, 24 - 2º, 41011 Sevilla, España - support@thundergryph.com
© 2023 ThunderGryph Games, Todos los derechos reservados.

Deutsch

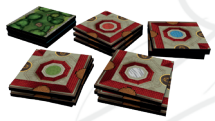
Tang Garden
Ghost Stories

In alten chinesischen Geschichten sind Geister und übernatürliche Wesen das Erbe von verehrten Vorfahren. Geschichten über Dämonen, Medien oder Geisterjäger sind da nicht ungewöhnlich.

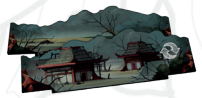
Ghost Stories bereichert das Spiel durch 4 zusätzliche Szenarien mit einer neuen Mechanik. Die neuen Charaktere und Plättchen sorgen für eine mysteriöse Atmosphäre und erhöhen dabei die Interaktion der teilnehmenden Personen. Die neuen Palastplättchen ermöglichen eine neue Strategie für den Sieg. Benutzt die neuen Elemente zu eurem Vorteil und ehrt die 4 mythologischen Wesen, um am Spielende zusätzliche Punkte zu erhalten.

• Spielmaterial •

1 Anleitung


20 Gartenplättchen

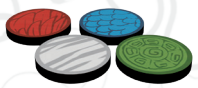
2 Große Landschaftstafeln


2 Kleine Landschaftstafeln

5 Dekorationskarten in 5 Sprachen

3 Dekorationen

4 Tiergeisttableaus


4 Tiergeistmarker

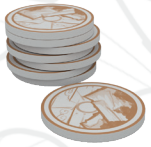
4 Charakterkarten in 5 Sprachen

4 Charakterminiaturen

1 Fuchsgeistmarker

1 Szenariowürfel

1 Metallener Ingenieursmarker


8 Große Landschaftsmarker

8 Kleine Landschaftmarker

24 Laternenmarker

4 Solo-Laternenmarker

1 Beutel

• Landschaftstafeln •

Vor dem Spielaufbau:

- Fügt für jedes Szenario die 4 zusätzlichen Landschaftstafeln hinzu.

PHÖNIX
Das Phönixsymbol auf der Landschaft zählt wie ein beliebiges Symbol und ihr nehmt dafür Münzen, als ob es das Symbol des bevorzugten Anblicks eures Charakters wäre.

GEISTERSTADT
Ersetze eine bereits im Spiel befindliche Landschaftstafel durch die Geisterstadt. Entferne die ersetzte Tafel aus dem Spiel.

EINÖDE
Diese Landschaftstafel besitzt keine Symbole.

• Besondere Gartenplättchen •

Verfluchter Tempel: Die Kanten müssen nicht mit angrenzenden Plättchen übereinstimmen. Zusätzlich umschließen die Kanten des verfluchten Tempels das angrenzende Gelände. Nimm dir für jeden angrenzenden Weg 1 Münze und bewege 1 beliebigen Geländemarker auf deinem Tableau um 1 Feld.

• Dekorationskarten •

Symbolerklärung der Dekorationskarten: Am Ende des Spiels werden die durch die Symbole auf den Dekorationskarten angezeigten Punkte gewertet.

Katze

Lege die Katze am Spielende auf eine deiner Charakterkarten, um die Effekte des Dämons zu ignorieren.
Nimm **1** Münze.

Spektralbaum

Dekorationen in Blickrichtung eines Charakters werden nicht gewertet, wenn sie sich auf den 8 Feldern um den Spektralbaum befinden.
Anmerkung: Der Spektralbaum zählt als Baum für die Wertung am Spielende.

• Szenarien •

- Werft den Szenariowürfel, um das Szenario zufällig auszuwählen.
- Die folgenden Szenarien wurden ausgiebig getestet. Ihr könnt jedoch auch die Regeln beliebig kombinieren.
- Benutzt für euren eigenen Spielaufbau den Hinweis in dem Abschnitt Szenarioerstellung.

SZENARIEN

	七 Szenario • Gartendämmerung •	八 Szenario • Ungebetener Gast •	九 Szenario • Der verfluchte Tempel •
PLÄTTCHEN	Zieht 15 Plättchen von jedem Typ. Entfernt die anderen ungesehen aus dem Spiel.	Zieht 15 Plättchen von jedem Typ. Entfernt die anderen ungesehen aus dem Spiel. Platziert eine der beiden Katzenfiguren auf das unbelegte Charakterfeld. Entfernt die andere Katze aus dem Spiel.	Zieht 15 Plättchen von jedem Typ. Entfernt die anderen ungesehen aus dem Spiel. Der verfluchte Tempel muss sich unter den Tao-Plättchen befinden.
DEKORATIONEN	Fügt Schmetterling, Ente, Katze und Spektralbaum hinzu.	Fügt Sancai-Vase, Bonsai, Seerose und Spektralbaum hinzu.	Fügt Katze und Spektralbaum hinzu.
CHARAKTERE	Fügt Prinzessin, Geomant, Dämon und Soldat hinzu.	Fügt Abgesandter, Tao-Priester, Fuchsgeist und Soldat hinzu.	Fügt Fuchsgeist, Soldat, Dämon und Medium hinzu.
LATERNEN	 Alle Laternen sind zu Beginn des Spiels nicht aktiv.	Benutzt alle 4 Laternen aus dem Grundspiel. *Die „Charakter versetzen"-Laterne darf ebenfalls die Katze versetzen (aber die 2 Münzen nehmt ihr dafür nicht).	Benutzt alle 4 Laternen aus dem Grundspiel.
SONDERREGELN		Ihr könnt die Katze nach eurer Pflichtaktion auf ein neues verfügbares Charakter-Feld versetzen. Ihr nehmt dafür 2 Münzen. Um die Katze zu versetzen, muss sich auf dem zuletzt platzierten Gartenplättchen oder auf der zuletzt platzierten Dekoration (Brücke oder Pavillon) ein freies Feld befinden und die Katze kann nur in einer geraden Linie von ihrer aktuellen Position aus versetzt werden. Das Feld, das die Katze belegt, darf nicht von einem anderen Charakter belegt werden.	Ihr könnt auch verdeckte Gartenplättchen auswählen. Ein verdeckt aufgenommenes Gartenplättchen muss im Garten platziert werden. Ist dies nicht möglich, entfernt das Plättchen aus dem Spiel und beendet den Zug. Sobald das Medium gewählt wird, mischt die verbliebenen Charakterkarten außer den Geistcharakteren in der Auslage, sodass sich alle übrigen Geistcharaktere auf dem Nachziehstapel befinden. Füllt die Auslage wieder auf.
ENDWERTUNG			Bei der Wertung nehmt ihr 2 Münzen für jeden eigenen Geistcharakter, der sich auf einem der 8 Felder um den verfluchten Tempel befindet.

+ Szenario
· Kaiserlicher Palast ·

Zieht 13 Plättchen von jedem Typ. Entfernt die anderen ungesehen aus dem Spiel. Fügt die 4 Palastplättchen jedes Typs hinzu, sodass jeder Stapel aus 17 Plättchen besteht. Mischt jeden Stapel.
Legt die Tiergeisttableaus um das Spielfeld. Legt das Tableau des azurblauen Drachengeistes vor die Person mit dem Startmarker. Diese Richtung ist Osten, in dem die Sonne aufgeht. Die restlichen Tableaus werden im Uhrzeigersinn wie folgt ausgelegt: Der zinnoberrote Vogel (Süden), der weiße Tiger (Westen), die grüne Schildkröte (Norden).
Platziert alle Tiergeistmarker auf dem ersten Feld des entsprechenden Tableaus.

Fügt Katze und Spektralbaum hinzu.

Fügt Fuchsgeist, Soldat, Dämon und Medium hinzu.

Benutzt die folgenden 4 Laternen:

Wenn ein Palastplättchen aufgedeckt wird, habt ihr 2 Möglichkeiten:

1. Wählt 1 Palastplättchen, um den Palast zu bauen, und rückt den Marker des abgebildeten Tiergeistes um 1 Feld weiter. Legt das Plättchen vor euch hin. Weitere Palastplättchen müssen im Verlauf des Spiels passend angelegt werden. Alle dürfen maximal 4 Palastplättchen besitzen, die in einem 2x2-Raster platziert werden. WICHTIG: Wenn ein Tiergeistmarker 1 Feld weiter rücken muss, sich jedoch schon auf dem letzten Feld befindet, wird er aus dem Spiel entfernt und seine Fähigkeiten werden ignoriert.

2. Entfernt das Palastplättchen vom Stapel und wählt einen der beiden zu diesem Stapel benachbarten Tiergeister. Bewegt den gewählten Tiergeistmarker 1 Feld weiter. Nimm 1 Münze.

Nachdem ein Palastplättchen ausgewählt oder entfernt wurde, dürfen noch 3 Landschaftsmarker (4 Landschaftsmarker beim Spiel zu zweit) ausgegeben werden, um einen beliebigen Tiergeistmarker 1 Feld weiter zu bewegen.

Abhängig von dem Feld, auf dem sich der jeweilige Marker befindet, nehmt ihr zusätzliche Münzen bei der Wertung. Der azurblaue Drache multipliziert die Holzsymbole auf eurem Palast, der weiße Tiger multipliziert die Goldsymbole auf eurem Palast, der zinnoberrote Vogel multipliziert die verbleibenden ungenutzten Laternen und die grüne Schildkröte multipliziert die Brückensymbole auf den Dekorationskarten.

· Szenarioerstellung ·

PLÄTTCHEN:
Benutzt immer zwischen 14 und 17 Plättchen jedes Typs bzw. 16 bis 17 Plättchen, wenn ihr mit den Palastplättchen spielen wollt. Die Tiergeisttableaus müssen sich im Spiel befinden. Der verfluchte Tempel kann, muss aber nicht Teil des Spiels sein.

CHARAKTERE UND DEKORATIONEN:
Spielt immer mit dem Soldaten. Katze und Dämon können nur beide gemeinsam Teil des Spiels sein oder nicht verwendet werden. Medium, Fuchsgeist und Spektralbaum dürfen beliebig hinzugefügt werden, je nachdem wie viel Interaktion ihr wollt.

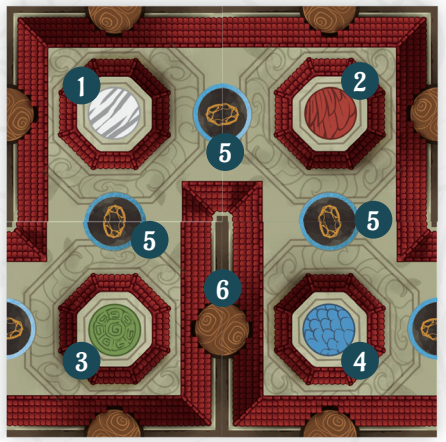
LATERNEN:
Spielt mit allen 4 Laternen, wenn sich das Medium und/oder der Dämon im Spiel befinden, besonders, wenn ihr mit den Palastplättchen spielt. Folgende Laternen bringen viel Interaktion ins Spiel:

LANDSCHAFTSPLÄTTCHEN:
Benutzt alle Landschaftsplättchen dieser Erweiterung. Entfernt die Geisterstadt, wenn ihr direkte Interaktionen nicht mögt.

· Kaiserlicher Palast: Spielaufbau ·

· Kaiserlicher Palast: Vollständiger Palast ·
(4 Palastplättchen)

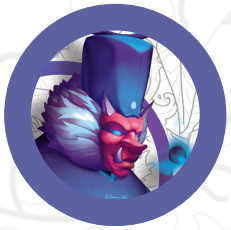
1. Symbol: Weißer Tiger
2. Symbol: Zinnoberroter Vogel
3. Symbol: Grüne Schildkröte
4. Symbol: Azurblauer Drache
5. Vollständiges Goldsymbol
6. Vollständiges Holzsymbol



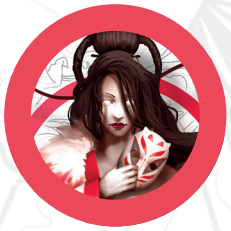
· Kaiserlicher Palast:
Leiste des zinnoberroten Vogels ·

1. Der zinnoberrote Vogel bringt zusätzliche Punkte für unbenutzte Laternen.
2. Tiergeistsymbol
3. Tiergeistmarker
4. Am Spielende ist jede unbenutzte Laterne 2 Punkte wert.

· Geistcharaktere ·



DÄMON
Charakterfähigkeit: Möchte eine Person eine benutzte Laterne bereitmachen, so muss sie dir 1 Münze geben. Ist dies nicht möglich, kann die Laterne nicht bereitgemacht werden. Wird der Schmetterling eingesetzt, wird diese Charakterfähigkeit ignoriert.
Bevorzugter Anblick: Nimm 6 Münzen. Wenn der Dämon den Garten befällt, verlieren alle 1 Münze für jeden eigenen Charakter bzw. 3 Münzen für jeden eigenen Charakter in Blickrichtung zum Dämon, außer sie besitzen eine Katze.



FUCHSGEIST
Charakterfähigkeit: Der Fuchsgeistmarker darf auf einem Feld mit einem beliebigen Charakter platziert werden. Er übernimmt die Fähigkeiten und den bevorzugten Anblick dieses Charakters.

MEDIUM
Charakterfähigkeit: Nimm jedes Mal (auch bei dir selbst) 1 Münze, wenn eine Fähigkeit einer Laterne benutzt wird.
Bevorzugter Anblick: Nimm 8 Münzen. Alle verlieren jeweils 1 Münze für jeden eigenen Charakter auf einem der 8 benachbarten Felder zum Medium.

SOLDAT x2 x0
Charakterfähigkeit: Einmal pro Zug darfst du 1 Münze abgeben, um eine Dekoration vom Spielfeld aus dem Spiel zu entfernen, ohne die Wertung der Person anzupassen, welche die Dekoration platziert hatte. Dekorationen mit Charakteren darauf können nicht entfernt werden.
Bevorzugter Anblick: Nimm 3 Münzen, wenn sich kein Mauersymbol auf der sichtbaren Landschaft befindet. Nimm 7 Münzen, wenn sich mindestens 1 Mauersymbol auf der sichtbaren Landschaft befindet.

Autoren: Francesco Testini
Illustrator: Mateusz Mizak
Verlag: ThunderGryph Games
Projektleitung: Gonzalo Aguirre Bisi
Qualitätssicherung und Entwicklung: Pierpaolo Paoletti
Lektorat EN: Keith Matejka
Übersetzung & Lektorat DE: Board Game Circus
Grafikdesign: Daniel Tosco, Gui Gandalf und Cristina Aguirre
Modelle: Erick Tosco
Wir danken besonders: José Ortega, Cristina Bisi, Cole Feeser, Pieter Schutz und Luis González

Thundergryph SLU, Avda. República Argentina, 24 - 2º, 41011 Sevilla, España - support@thundergryph.com
© 2023 ThunderGryph Games, Alle Rechte vorbehalten.

Français

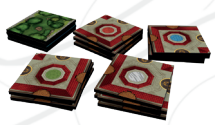
Tang Garden
Ghost Stories

Dans le folklore chinois ancien, les esprits et les personnages surnaturels sont un grand héritage laissé par le culte des ancêtres. Les histoires de démons, de médiums ou de chasseurs d'esprits ne sont pas rares dans la littérature traditionnelle.

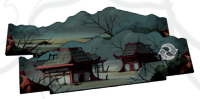
Ghost Stories ajoute 4 nouveaux scénarios avec l'introduction d'une mécanique spéciale. De nouveaux personnages et de nouvelles tuiles ajoutent une atmosphère sombre et mystérieuse tout en augmentant l'interaction entre les joueurs ; et les nouvelles tuiles du palais ajoutent une stratégie différente pour atteindre la victoire. Essayez de faire bon usage des nouveaux éléments pour affaiblir les invités de votre adversaire tout en protégeant les vôtres et honorez les quatre créatures mythologiques des constellations pour marquer des points supplémentaires à la fin de la partie.

• Contenu •

1 livret de règles de jeu


20 tuiles Jardin

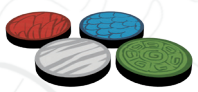
2 grandes tuiles Paysage


2 petites tuiles Paysage

5 cartes Décoration en 5 langues différentes

3 décorations

4 plateaux Esprit animal


4 pions Esprit animal

4 cartes Personnage en 5 langues différentes

4 figurines Personnage

1 jeton Esprit du Renard

1 dé Scénario

1 jeton Ingénieur en Métal

8 grands jetons Paysage

8 petits jetons Paysage

24 jetons Lanterne

4 jetons Lanterne pour le jeu solo

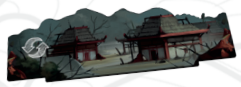
1 sac

• Tuiles Paysage •

Avant la mise en place :

- Ajoutez les 4 paysages additionnels à chaque scénario.

PHOENIX
L'icône Phoenix sur le paysage peut être considérée comme n'importe quelle icône Paysage et donne des pièces en fonction des préférences du personnage qui la regarde.



VILLAGE FANTÔME
Remplacez une tuile Paysage déjà en jeu par une tuile Village Fantôme, puis retirez de la partie la tuile remplacée.

TERRES DÉSOLÉES
Cette tuile Paysage n'a pas d'icônes Paysage.

• Tuiles Jardin spéciales •

Temple hanté : Le bord n'a pas besoin de correspondre aux bords des tuiles adjacentes lorsqu'il est placé. De plus, tous les bords du Temple hanté enferment les terrains. Une fois placé, gagnez une pièce + avancez d'une case sur la piste de votre choix sur votre plateau Joueur pour chaque chemin adjacent.

• Cartes Décoration •

Icônes des cartes Décoration : Les points indiqués par les icônes sur les cartes Décoration sont marqués à la fin de la partie.

Chat

À la fin de la partie, mettez la carte Chat sur votre carte Personnage pour annuler les effets du Démon.
Gagnez **1** pièce.

Arbre spectral

Toutes les décorations dans la ligne de vue d'un personnage perdent leur valeur si elles sont placées dans les 8 tuiles autour de l'arbre spectral. Note : L'arbre spectral compte pour la collection d'arbres du jeu de base.

· Scénarios ·

- Lancez le dé pour sélectionner un scénario à jouer au hasard.
- Les scénarios suivants ont été testés, mais les règles peuvent être mixées et adaptées.
- Pour créer votre propre configuration, suivez les instructions et les conseils de la section Création de scénarios.

七 Scénario
· Le crépuscule dans le jardin ·

八 Scénario
· Invité indésirable ·

九 Scénario
· Le Temple hanté ·

SCÉNARIOS	七 Le crépuscule dans le jardin	八 Invité indésirable	九 Le Temple hanté
TUILES	Piochez 15 tuiles de chaque type parmi toutes les tuiles disponibles, défaussez les autres tuiles sans les regarder.	Piochez 15 tuiles de chaque type parmi toutes les tuiles disponibles. Défaussez les autres tuiles sans les regarder. Placez une des deux figurines Chat sur l'emplacement inoccupé du personnage. Retirez l'autre chat du jeu.	Piochez 15 tuiles de chaque type parmi toutes les tuiles disponibles. Défaussez les autres tuiles sans les regarder. Assurez-vous que le Temple hanté se trouve parmi les tuiles Tao.
DÉCORATIONS	Ajoutez Papillon, Canard, Chat, Arbre spectral.	Ajoutez le vase Sancai, le bonsaï, le nénuphar et l'arbre spectral.	Ajoutez Chat et Arbre spectral.
PERSONNAGES	Ajoutez Princesse, Géomancien, Démon et Soldat fantôme.	Ajoutez Émissaire, Prêtre Tao, Esprit du Renard et Soldat Fantôme.	Ajoutez Esprit du Renard, Soldat Fantôme, Démon et Médium.
LANTERNES	Elles doivent toutes être éteintes au début de la partie.	Utilisez les 4 lanternes du jeu de base. *Vous pouvez utiliser la lanterne "Déplacer le personnage" pour déplacer le chat sur n'importe quel emplacement disponible du plateau (mais vous ne recevrez pas les 2 pièces supplémentaires).	Utilisez les 4 lanternes du jeu de base.
RÈGLES SPÉCIALES		Les joueurs ont la possibilité de déplacer la figurine Chat sur un nouvel emplacement disponible après l'action principale, en obtenant 2 pièces. Pour déplacer le chat, il doit y avoir un emplacement de personnage inoccupé sur la dernière tuile Jardin ou la dernière décoration placée (pont ou pavillon) et il doit être en ligne droite avec la position actuelle du chat. La place occupée par le chat ne peut pas être occupée en même temps par des personnages.	Il est possible de piocher des tuiles Jardin face cachée. Si une tuile Jardin face cachée est tirée, elle doit être placée dans le jardin, sinon le joueur devra retirer la tuile de la partie et passer son tour. Lorsque le médium est pris par n'importe quel joueur, mélangez les personnages de l'offre, à l'exception des personnages Esprit, de sorte que tous les personnages Esprit restants soient en haut de la pile. Piochez des cartes pour remplir l'offre si nécessaire.
DÉCOMPTE FINAL			À la fin de la partie, les personnages Esprit sur les 8 tuiles entourant le Temple hanté gagnent 2 pièces.

+ Scénario
• Palais impérial •

Piochez 13 tuiles de chaque type parmi toutes les tuiles disponibles. Défaussez les autres tuiles sans les regarder. Ajoutez 4 tuiles Palais à chaque type pour que chaque pile soit composée de 17 tuiles. Mélangez chaque pile. Placez les plateaux Esprit Animal autour du plateau de jeu. Commencez par placer le plateau Esprit Animal Dragon azur devant le premier joueur. Le premier joueur indique l'est, où le soleil se lève. Procédez à la mise en place des autres plateaux Esprit Animal dans le sens horaire, en suivant cette séquence : L'Oiseau Vermillon (sud), le Tigre blanc (ouest), la Tortue verte (nord). Placez tous les marqueurs Esprit Animal sur la première case de leur chemin respectif (premier à gauche).

Ajoutez Chat et Arbre spectral.

Ajoutez Démon, Soldat fantôme, Médium et Esprit du Renard.

Utilisez les 4 lanternes suivantes :

Lorsqu'une tuile Palais est prise, les joueurs ont deux actions possibles :

1. Avancez d'une case sur le plateau Esprit animal correspondant au symbole sur la tuile. Placez la tuile devant vous pour commencer à construire le Palais. Plus tard, vous pourrez ajouter de nouvelles tuiles pour continuer à construire le Palais, en faisant correspondre un côté en or ou en bois. Chaque joueur peut avoir un maximum de 4 tuiles Palais et elles doivent être placées dans une grille de 2x2 tuiles maximum, IMPORTANT : Si un marqueur Esprit animal doit avancer d'une case sur son plateau et qu'il est déjà à la fin du chemin, l'Esprit animal est écarté du jeu et perd sa capacité.

2. Défaussez la tuile du palais de la pile et choisissez un des deux plateaux Esprit animal adjacents à la pile pour avancer d'une case avec un marqueur Esprit animal. Enfin, obtenez 1 pièce.

Après avoir choisi ou défaussé une tuile Palais, les joueurs peuvent dépenser 3 jetons Paysage (4 jetons Paysage dans une partie à 2 joueurs) pour avancer un marqueur sur n'importe quel plateau Esprit animal.

Selon l'endroit où se trouve le marqueur Esprit animal à la fin de la partie, chaque joueur recevra des pièces supplémentaires. Le Dragon Bleu vous rapportera des pièces pour chaque icône bois complète sur votre Palais, le Tigre Blanc vous rapportera des pièces pour chaque icône or complète sur votre Palais, tandis que l'Oiseau Vermillon vous rapportera des points pour chacune de vos Lanternes actives restantes et la Tortue Verte marquera pour chaque icône Pont sur vos cartes Décoration.

• Création de scénarios •

TUILES :
Utilisez toujours entre 14 et 17 tuiles par type, ou entre 16 et 17 tuiles si vous souhaitez jouer avec les tuiles du Palais Impérial, vous devez également inclure les plateaux Esprit Animal. Vous pouvez inclure le Temple hanté librement.

PERSONNAGES ET DÉCORATIONS :
Incluez toujours le Soldat fantôme. Le Chat et le Démon doivent être ajoutés ou enlevés ensemble, et ne peuvent jamais être séparés. Le Médium, l'Esprit du Renard et l'Arbre spectral peuvent être ajoutés ou enlevés indépendamment, en fonction du niveau d'interaction que vous recherchez dans le jeu.

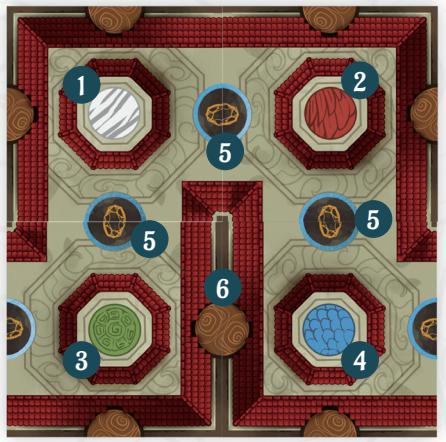
LANTERNES :
Assurez-vous de jouer avec les quatre Lanternes si vous voulez jouer avec le Médium et/ou le Démon et surtout si vous jouez avec le Palais Impérial. Les lanternes "choix de personnages/paysage" et "échange de personnages" assurent une plus grande interaction entre les joueurs.

TUILES PAYSAGE :
Jouez toujours avec toutes les tuiles Paysage de Ghost Stories, mais retirez le village fantôme du jeu si vous n'aimez pas l'interaction directe.

• Palais impérial : Mise en place du plateau •

• Palais impérial : Palais complet •
(4 tuiles de palais)

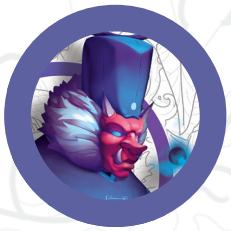
1. Symbole du tigre blanc
2. Symbole de l'oiseau vermillon
3. Symbole de la tortue verte
4. Symbole du dragon d'azur
5. Icône d'or complet
6. Icône Bois complet



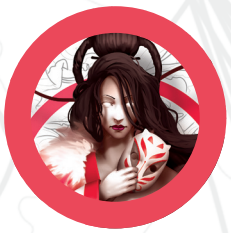
• Palais impérial : Piste de l'oiseau vermillon •

1. L'oiseau vermillon marquera des points pour chacune de vos lanternes actives restantes.
2. Icône Esprit animal
3. Marqueur Esprit animal
4. À la fin de la partie, chaque lanterne active rapportera 2 pièces.

· Personnages Esprit ·



DÉMON
Capacité de personnage : Tous les autres joueurs devront vous payer une pièce pour rafraîchir les Lanternes épuisées. Si un joueur n'est pas en mesure de payer, les lanternes ne peuvent pas être rafraîchies. Si les joueurs utilisent le Papillon, ignorez cette compétence de personnage.
Préférence de vue : Gagnez six pièces. Lorsque le Démon envahit le jardin, tous les personnages perdent une pièce ou trois s'ils sont dans sa ligne de vue, sauf s'ils ont un chat. Ce pouvoir n'est valable que pour les personnages influencés par les autres joueurs.



ESPRIT DU RENARD
Capacité de personnage : Le jeton Esprit du Renard peut être placé sur n'importe quel personnage influencé par n'importe quel joueur, acquérant ses compétences et sa préférence de vue.

MÉDIUM
Capacité de personnage : Gagnez une pièce chaque fois qu'un joueur (y compris vous-même) utilise la capacité spéciale d'une lanterne.
Préférence de vue : Gagnez huit pièces. Tous les personnages entourant le Médium dans un périmètre de 8 tuiles perdent une pièce.

SOLDAT x2 x0
Capacité de personnage : Une fois par tour, le joueur peut dépenser une pièce pour éliminer une décoration du plateau, la retirant du jeu sans affecter le score du joueur qui l'a placée. Les décorations avec des personnages ne peuvent pas être enlevées.
Préférence de vue : Gagnez trois pièces si le Soldat fantôme ne voit aucune icône de mur dans le Paysage actif. Gagnez sept pièces si le Soldat fantôme voit au moins une icône de mur dans le Paysage actif.

Auteurs : Francesco Testini
Illustrateur : Mateusz Mizak
Éditeur : ThunderGryph Games
Directeur artistique et PM : Gonzalo Aguirre Bisi
AQ et équilibrage du jeu : Pierpaolo Paoletti
Vérification des règles : Keith Matejka
Traduction française : Board Game Circus
Conception graphique : Daniel Tosco, Gui Gandalf, Cristina Aguirre.
Maquettes : Erick Tosco
Un grand merci à : José Ortega, Cristina Bisi, Cole Feeser, Pieter Schutz, Luis González.

Thundergryph SLU, Avda. República Argentina, 24 - 2º, 41011 Sevilla, España - support@thundergryph.com
© 2023 ThunderGryph Games, Tous droits réservés.

Italiano

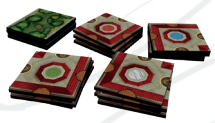
Tang Garden
Ghost Stories

Nell'antica tradizione cinese, spiriti e personaggi soprannaturali rappresentano un importante patrimonio ereditato dagli antenati devoti. Le storie su demoni, sensitivi o cacciatori di spiriti sono molto diffuse nella letteratura classica.

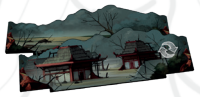
Con l'introduzione di una meccanica speciale, Ghost Stories aggiunge 4 nuovi scenari. I nuovi Personaggi e Tessere aggiungono un'atmosfera cupa e misteriosa, aumentando l'interazione tra i giocatori, e le nuove Tessere Palazzo arricchiscono l'esperienza di gioco diversificando le strategie per ottenere la vittoria. Fate buon uso dei nuovi elementi per indebolire gli ospiti dei vostri avversari proteggendo, al contempo, i vostri, e onorate le quattro creature mitologiche delle costellazioni per aggiungere punti al termine della partita.

• Componenti •

Questo regolamento


20 Tessere Giardino

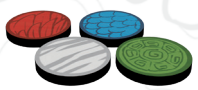
2 Tessere Paesaggio Grande


2 Tessere Paesaggio Piccolo

5 Carte Decorazione in 5 lingue diverse

3 Decorazioni

4 Plance Animale Guida


4 Marcatori Animale Guida

4 Carte Personaggio

4 Miniature Personaggio

1 Segnalino Spirito Volpe di legno

1 Dado Scenario

1 Segnalino Ingegnere in metallo

8 Segnalini Paesaggio Grande di legno

8 Tessere Paesaggio Piccolo di legno

24 Segnalini Lanterna di legno

4 Segnalini Lanterna Solitaria di legno

1 Borsa con chiusura a cordoncino

• Tessere Paesaggio •

Prima della preparazione:

- Aggiungete tutti i 4 Paesaggi aggiuntivi a ogni scenario.

FENICE
L'icona Fenice presente nel Paesaggio è considerata come un'icona Paesaggio qualsiasi e conferisce Monete in base alle Preferenze di Visuale del Personaggio.

VILLAGGIO FANTASMA
Sostituite una Tessera Paesaggio già utilizzata con un Villaggio Fantasma, poi rimuovete dal gioco la tessera sostituita.

TERRE DESOLATE
Questa Tessera Paesaggio non ha icone Paesaggio.

• Tessere Giardino Speciali •

Tempio Maledetto: non è necessario che, una volta posizionata, i lati di questa tessera vengano abbinati a quelli delle tessere adiacenti. Inoltre, tutti i lati del Tempio Maledetto possono causare la chiusura di un terreno. Quando viene posizionato, ottieni 1 Moneta + 1 avanzamento di un tracciato a piacere sulla Plancia Giocatore per ogni sentiero adiacente.

• Carta Decorazione •

Icone delle Carte Decorazione: I punti indicati dalle icone sulle Carte Decorazione vengono segnati al termine della partita.

Gatto

Al termine della partita, posizionate la Carta Gatto sulla vostra Carta Personaggio per neutralizzare gli effetti del Demone.
Ottieni 1 Moneta.

Albero Spettro

Tutte le Decorazioni entro la linea di visuale di un Personaggio perdono il loro valore se posizionate nelle 8 Tessere intorno all'Albero Spettro.
Nota: l'Albero Spettro conta come la collezione set Albero del gioco base.

• Scenari •

- Lanciate il Dado Scenario per scegliere casualmente uno scenario da giocare, inclusi quelli contenuti in Golden Age.
- Gli scenari seguenti sono stati testati approfonditamente, tuttavia è possibile combinarne le regole.
- Per realizzare il vostro scenario personalizzato, seguite le istruzioni e i suggerimenti presenti nella sezione Creare Scenari.

七 Scenario
• Crepuscolo in Giardino •

八 Scenario
• Ospiti Indesiderati •

九 Scenario
• Il Tempio Maledetto •

SCENARI	七 Crepuscolo in Giardino	八 Ospiti Indesiderati	九 Il Tempio Maledetto
TESSERE	Pescate 15 tessere per tipologia tra tutte le disponibili e scartate le altre senza guardarle.	Pescate 15 tessere per tipologia tra tutte le disponibili e scartate le altre senza guardarle. Posizionate una delle due miniature Gatto sullo spazio Personaggio libero e rimuovete l'altro Gatto dal gioco.	Pescate 15 tessere per tipologia tra tutte le disponibili e scartate le altre senza guardarle. Assicuratevi che il Tempio Maledetto sia tra le Tessere Tao.
DECORAZIONI	Aggiungete Farfalla, Anatra, Gatto e Albero Spettro.	Aggiungete Vaso Sancai, Bonsai, Ninfea e Albero Spettro.	Aggiungete Gatto e Albero Spettro.
PERSONAGGI	Aggiungete Principessa, Geomante, Demone e Spirito Soldato.	Aggiungete Diplomatico, Taoista, Spirito Volpe e Spirito Soldato.	Aggiungete Spirito Volpe, Spirito Soldato, Demone e Medium.
PAESAGGI	Seguite le regole del gioco base.	Seguite le regole del gioco base.	Seguite le regole del gioco base.
LANTERNE	A inizio partita, devono essere tutte spente. Le Tessere Lanterna iniziano la partita a faccia in giù.	Utilizzate le 4 Tessere Lanterna del gioco base. *Potete usare la Lanterna "Muovere un Personaggio" per spostare il Gatto su uno spazio qualsiasi disponibile sulla plancia (ma non otterrete le 2 Monete aggiuntive).	Utilizzate le 4 Tessere Lanterna del gioco base.
REGOLE SPECIALI		Dopo l'azione principale, i giocatori possono spostare la miniatura Gatto su un nuovo spazio disponibile, ottenendo così 2 Monete. Per spostare il Gatto, ci deve essere uno spazio Personaggio libero sull'ultima Tessera Giardino o l'ultima Decorazione (Ponte o Padiglione) posizionata e queste devono trovarsi in linea retta rispetto all'attuale posizione del Gatto. Lo spazio occupato dal Gatto non può essere occupato contemporaneamente dai Personaggi.	È possibile pescare Tessere Giardino coperte. Se viene pescata una Tessera Giardino coperta, posizionatela nel giardino, altrimenti dovrete rimuoverla dal gioco e saltare il turno. Quando un giocatore pesca la Medium, rimescolate i Personaggi, tranne i Personaggi Spirito in mostra, in modo tale che tutti i Personaggi Spirito siano visibili in cima alla pila. Se necessario, pescate le carte per completare la disposizione.
PUNTEGGIO FINALE			Al termine della partita, tutti i Personaggi Spirito posizionati sulle 8 tessere che circondano il Tempio Maledetto ottengono 2 Monete.

+ Scenario
· Palazzo Imperiale ·

Pescate 13 tessere per tipologia tra tutte le disponibili e scartate le altre senza guardarle. Aggiungete 4 Tessere Palazzo su ogni pila corrispondente in modo che ciascuna pila sia formata da 17 tessere. Mescolate ciascuna pila e posizionate le Plance Animale Guida intorno alla Plancia Giocatore. Iniziate a posizionare la Plancia Animale Guida del Dragone Azzurro di fronte al primo giocatore che indica l'est, ovvero il punto in cui sorge il sole. Procedete posizionando le altre Plance Animale Guida in senso orario, seguendo la sequenza come indicato di seguito: Uccello Vermiglio (sud), Tigre Bianca (ovest) e Tartaruga Verde (nord). Posizionate tutti i Marcatori Animale Guida sul primo tassello del rispettivo percorso (il primo a sinistra).

Aggiungete Gatto e Albero Spettro.

Aggiungete Spirito Volpe, Spirito Soldato, Demone e Medium.

Seguite le regole del gioco base.

Utilizzate le 4 Lanterne seguenti:

Quando si prende una Tessera Palazzo, i giocatori possono eseguire due azioni:

1. 1. Avanzate di 1 sulla Plancia Animale Guida in corrispondenza del simbolo mostrato sulla tessera. Posizionate la tessera di fronte a voi per iniziare a costruire il Palazzo. Successivamente, potete aggiungere nuove tessere per proseguire la costruzione, abbinando un lato dorato o uno in legno. Ciascun giocatore ha un massimo di 4 Tessere Palazzo che devono essere posizionate su una griglia di un massimo di 2x2 tessere.
IMPORTANTE: se un Marcatore Animale Guida deve avanzare di 1 spazio sulla plancia ma si trova già alla fine del percorso,
l'Animale Guida viene scartato dal gioco, perdendo la sua abilità.

2. Scartate la Tessera Palazzo dalla pila e scegliete una delle due Plance Animale Guida adiacenti alla pila, per avanzare di 1 con un Marcatore Animale Guida. Infine, ottenete 1 Moneta.

Dopo aver preso o scartato una Tessera Palazzo, i giocatori possono utilizzare
3 Segnalini Paesaggio (4 se la partita è a 2 giocatori) per far avanzare 1 marcatore su una Plancia Animale Guida.

In base a dove si trova il Marcatore Animale Guida alla fine della partita, ciascun giocatore otterrà Monete aggiuntive. Il Dragone Blu conferirà Monete per ogni icona Legno completa sul Palazzo; la Tigre Bianca per ogni icona Oro sul Palazzo; l'Uccello Vermiglio per ogni Lanterna attiva rimanente e la Tartaruga Verde per ciascuna icona Ponte sulle Carte Decorazione.

· Creare Scenari ·

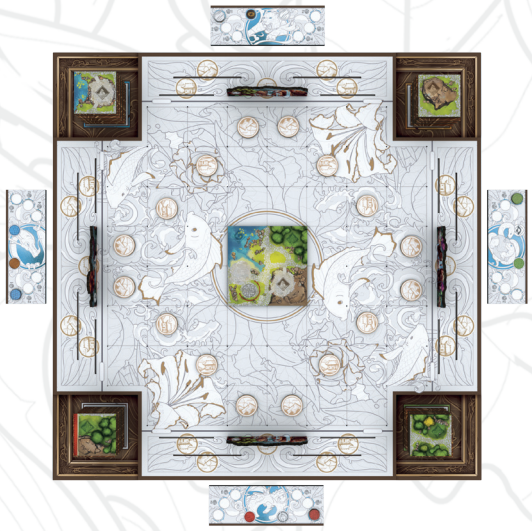
TESSERE:
Utilizzate sempre tra 14 e 17 tessere per tipologia, o da 16 a 17 tessere se preferite giocare con le Tessere Palazzo Imperiale. È necessario includere anche le Plance Animale Guida. Potete includere a vostro piacimento il Tempio Maledetto.

PERSONAGGI E DECORAZIONI:
Includete sempre lo Spirito Soldato. Gatto e Demone devono essere aggiunti o rimossi integralmente e non possono mai essere separati. Medium, Spirito Volpe e Albero Spettro possono essere aggiunti o rimossi individualmente, in base a quanto desiderate interagire nel gioco.

LANTERNE:
Se preferite giocare con la Medium e/o il Demone e, soprattutto, se state giocando con il Palazzo Imperiale, assicuratevi di giocare con quattro Lanterne. Le Lanterne che permettono di scegliere un Personaggio/Paesaggio e di scambiare i Personaggi garantiscono una maggiore interazione tra i giocatori.

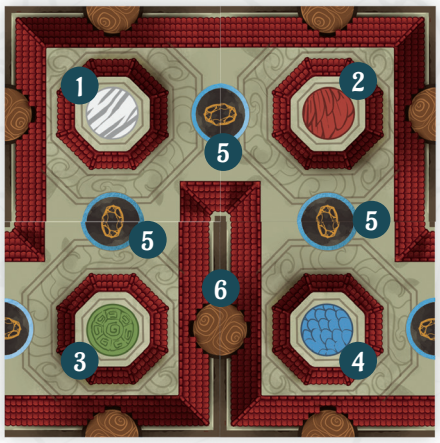
TESSERE PAESAGGIO:
Utilizzate sempre tutte le Tessere Paesaggio dalla Ghost Stories, ma rimuovete il Villaggio Fantasma dal gioco se non vi piace l'interazione diretta.

·Palazzo Imperiale:
Preparazione della Plancia ·



· Palazzo Imperiale: Palazzo Completato ·
(4 Tessere Palazzo)

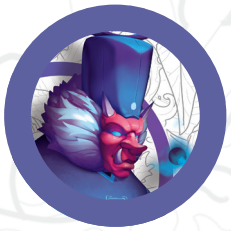
1. Simbolo Tigre Bianca
2. Simbolo Uccello Vermiglio
3. Simbolo Tartaruga Verde
4. Simbolo Dragone Azzurro
5. Icona Oro completa
6. Icona Legno completa



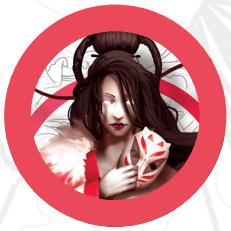
· Palazzo Imperiale:
Tracciato Uccello Vermiglio ·

1. L'Uccello Vermiglio conferirà Monete per ogni Lanterna attiva rimanente
2. Icona Animale Guida
3. Marcatore Animale Guida
4. Al termine della partita, ciascuna Lanterna attiva conferirà 2 Monete.

· Descrizione dei Personaggi ·



DEMONE
Abilità del Personaggio: tutti gli altri giocatori dovranno pagare 1 Moneta per rispristinare le Lanterne esaurite. Se il giocatore non può giocare, le Lanterne non potranno essere ripristinate. Se i giocatori utilizzano la Farfalla, ignorare l'Abilità del Personaggio.
Preferenza di Visuale: ottieni 6 Monete. Quando il Demone infesta il giardino, tutti i Personaggi perdono 1 Moneta, o 3 se sono nella sua linea di visuale, a meno che non abbiano un Gatto. Questo potere è valido soltanto per i Personaggi ottenuti da altri giocatori.



SPIRITO VOLPE
Abilità del Personaggio: il Segnalino Spirito Volpe può essere posizionato su qualsiasi Personaggio ottenuto da un giocatore, ottenendo le sue abilità e la sua Preferenza di Visuale.

MEDIUM
Abilità del Personaggio: ottieni 1 Moneta ogni volta che tu o un giocatore utilizzate l'abilità speciale di una Lanterna.
Preferenza di Visuale: ottieni 8 Monete.Tutti i Personaggi intorno alla Medium **entro un perimetro di 8 tessere perderanno 1 Moneta.**

SPIRITO SOLDATO x2 x0
Abilità del Personaggio: una volta per turno, il giocatore può spendere una Moneta per eliminare una Decorazione dalla plancia, rimuovendola dal gioco senza influire sul punteggio del giocatore che l'ha posizionata. Le Decorazioni con i Personaggi posizionati sopra non possono essere rimosse.
Preferenza di Visuale: ottieni 3 Monete se lo Spirito Soldato non vede alcuna icona Muro nel Paesaggio attivo. Ottieni 7 Monete se lo Spirito Soldato non vede almeno un'icona Muro nel Paesaggio attivo.

Autori: Francesco Testini
Illustrazioni: Mateusz Mizak
Edizioni: ThunderGryph Games
Project Manager e Direzione artistica: Gonzalo Aguirre Bisi
Game Editor: Pierpaolo Paoletti
Traduzione: Wabbit Translations
Correzione regole: Keith Matejka
Grafica: Daniel Tosco, Gui Gandalf, Cristina Aguirre.
Mockup: Erick Tosco
Ringraziamenti speciali: José Ortega, Cristina Bisi, Cole Feeser, Pieter Schutz, Luis González.

THUNDERGRYPH GAMES

Thundergryph SLU, Avda. República Argentina, 24 - 2º, 41011 Sevilla, España - support@thundergryph.com
© 2023 ThunderGryph Games, Tutti i diritti riservati.